ボウズメクリ

鈴木知行・高木真一郎

☆遊び方☆

百人一首の〝坊主めくり〟とルールは同じだが、カルタのかわりにトランプのカードをめくって遊ぶ。

RUN [RET] でスタートすると、まずスペース・キーを押すようになっている。これで乱数が初期化され、ゲーム開始。画面に9枚ひと山で山3つ、計27枚のカードが裏向きで表示される。3人のプレイヤーが順番に1枚ずつカードを引くが、うち2人はコンピュータの担当。あなたは、この2人より多くのカードを取れば勝ちだ。

〝ドノヤマニ　シマスカ？〟と聞いてくるので、どの山からカードを取るかを番号で入力する。山の番号は、左から順に1，2，3 で、カードが1枚も残っていない山の番号を入れても受けつけられず、やり直しとなる。

カードは4種類ある。♤：何もなし。♢：もう一度引ける。♧：持ち札を全部場に出す（坊主）。♡：場に出ている札を全部もらう（姫）。各自の持ち札および場に出ている札の数は、画面下部に●で表示される。YOUはあなた、C.1とC.2はコンピュータ、そしてFLDは場をあらわす。

コンピュータの番では、あなたがスペース・キーを押せば、コンピュータが勝手に山を選んでカードを引いてくれる。カードが全部なくなるとゲームオーバー。その時点での持ち札の数の順に、1，2，3位が表示される。

☆プログラムの改良☆

トランプの裏の絵柄を変えたい時は、1010行～1100行のPRINT文を変更する。音楽データは240行～270行に文字変数の形で入っているので、自分のオリジナル曲に変えるのも面白い。

また、トランプのマークの右側が少し欠けているので、これを直すには200行の「SCREEN　0,，0：WIDTH　38」を「SCREEN　1,，0：WIDTH 32」に変えればよい。ただし、モニターTVによっては、左端の文字が見えなくなる場合があるので注意。

☆注意☆

LISTの230，360，1040～1080，1220～1270，1530の各行ではグラフィック・キャラクタを使用します。各マシンの説明書をよく読んでタイプして下さい。

```
100 '*******************************
110 '*                              *
120 '*  MSX ﾎﾞｳｽﾞ ﾒｸﾘ ｹﾞｰﾑ          *
130 '*                              *
140 '*      BY T.SUZUKI & S.TAKAGI  *
150 '*                              *
160 '*******************************
170 '
180 ' INITIALIZE
190 '
200 SCREEN 0,,0:WIDTH 38:KEYOFF:DIM X(9,3),P(3),Q(2):R=27
210 DIM M(3):FOR I=1 TO 3:M(I)=9:NEXT
220 U0$="                            "
230 U1$=" ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
240 M0$="V5T7604L12CEGFD03B04CEG05CCCC"
250 M1$="V5T7604L12EG05C04BFDEG05CEEEE"
260 M2$="V5T7604L12G05CED04BFG05CEGGGG"
270 M3$="V7T7604L12FGG#GE-CFD03B04CCCC"
280 GOSUB 1440:CLS:GOSUB 1500
290 '
300 ' MAIN LOOP
310 '
320 '
330 ' UNDERLINE
340 '
350 FOR I=0 TO 2
360  LOCATE 0,15+2*I:IF I=P THEN PRINT"___" ELSE PRINT"
370 NEXT
380 LOCATE0,14+2*P:PRINT"   "
390 LOCATE0,14+2*P
400 B$=MID$("YOUC-1C-2",P*3+1,3)
410 GOSUB1690
420 IF P>0 THEN 520
430 '
440 ' PLAYER'S TURN
450 '
460 LOCATE 5,23
470 B$="ﾄﾞﾉﾔﾏﾆ ｼﾏｽｶ? (1-3)"
480 GOSUB1690
490 A=ASC(INKEY$+" ")
500 IF (A<49)+(A>51) THEN GOTO 490
510 A=A-48:IF M(A)=0 THEN 490 ELSE 590
520 '
530 ' COMPUTER'S TURN
540 '
550 LOCATE 5,23:PRINT"PUSH SPACE KEY      ";
560 IF (INKEY$=" ")=0 THEN 560
570 A=INT(RND(1)*3)+1
580 IF M(A)=0 THEN 570
590 '
600 ' TAKE A CARD
610 '
620 X=2-M(A)+9*A:Y=M(A):Z=X(M(A),A)
630 GOSUB 1110
640 FOR I=0 TO 800:NEXT
650 ON Z GOTO 670,680,660
660 P(P)=P(P)+1:GOSUB 1300:GOTO 690
```

```
670 P(P)=P(P)+1+P(3):P(3)=0:PLAYM0$,M1$,M2$:GOSUB 1300:GOSUB 1370:GOTO 690
680 P(3)=P(3)+P(P)+1:P(P)=0:PLAYM3$:GOSUB 1300:GOSUB 1370:GOTO 690
690 LOCATE 5,24:PRINT"                              ";
700 IF Z=3 THEN LOCATE 5,24:B$="ﾓｳｲﾁﾄﾞ !!":GOSUB1690:FORI=0TO200:NEXT:P=P-1
710 P=P+1:IF P=3 THEN P=0
720 M(A)=M(A)-1:IF M(A)>0 THEN X=1-M(A)+9*A:Y=M(A)-1:GOSUB 1010:GOTO 290
730 FOR I=0 TO 5:LOCATE -1+9*A,I:PRINT"       ":NEXT
740 '
750 ' END
760 '
770 IF M(1)+M(2)+M(3)<>0 THEN 290
780 FORI=0TO500:NEXT
790 CLS:LOCATE10,2
800 B$="G A M E   O V E R":GOSUB1690
810 FORI=0TO2
820  FORJ=0TO2
830   Q(I)=Q(I)-(P(I)>=P(J))
840 NEXTJ,I:L=9
850 FORN=3TO1STEP-1
860  FORI=0TO2
870   IFQ(I)<>NTHEN920
880   LOCATE8,L:L=L+3
890   B$=STR$(4-N)+".  "+MID$("Y   O   U  COMPUTER  1COMPUTER  2",I*11+1,11)
900   B$=B$+"        "+LEFT$(" ",-(P(I)<10))+STR$(P(I))
910   GOSUB1690
920  NEXTI
930 NEXTN
940 FORI=0TO1000:NEXT
950 LOCATE10,24
960 B$="ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ? (Y/N) ":GOSUB1690
970 EN$=INKEY$
980 IF (EN$="Y")+(EN$="y") THEN RUN
990 IF (EN$="N")+(EN$="n") THEN END
1000 GOTO 970
1010 '
1020 ' DISPLAY A CARD ( DOWNSIDE )
1030 '
1040 LOCATE X-1,Y:  PRINT" ─────┐";
1050 LOCATE X-1,Y+1:PRINT"  ◆─◆ ";
1060 LOCATE X-1,Y+2:PRINT"   ─┼─ ";
1070 LOCATE X-1,Y+3:PRINT"  ◆─◆ ";
1080 LOCATE X-1,Y+4:PRINT" └─────┘";
1090 LOCATE X-1,Y+5:PRINT"        ";
1100 RETURN
1110 '
1120 ' DISPLAY A CARD ( UPSIDE )
1130 '
1140 C$=CHR$(128+Z)
1150 LOCATE X,Y:  PRINT" ";C$;" "
1160 LOCATE X,Y+1:PRINTC$;" ";C$
1170 LOCATE X,Y+2:PRINT" ";C$;" "
1180 RETURN
1190 '
1200 ' UNDER CARDS
1210 '
1220 LOCATE I-J,J:PRINT"┌";
1230 LOCATE I+2-J,J:PRINT"──┐";
```

```
1240 LOCATE I-J,J+1:PRINT"─   ┐";
1250 LOCATE I+4-J,J+2:PRINT"│";
1260 LOCATE I+4-J,J+3:PRINT"│";
1270 LOCATE I+3-J,J+4:PRINT"─┘";
1280 RETURN
1290 '
1300 ' SCORE
1310 '
1320 IFP(P)=0 THEN CO$=UO$:GOTO1340
1330 CO$=LEFT$(LEFT$(U1$,1+P(P))+UO$,28)
1340 LOCATE3,14+2*P:PRINT CO$;
1350 RETURN
1360 '
1370 ' FIELD
1380 '
1390 IF P(3)=0 THEN CO$=UO$:GOTO1410
1400 CO$=LEFT$(LEFT$(U1$,1+P(3))+UO$,28)
1410 LOCATE 3,20:PRINT CO$;
1420 FORI=0TO2500:NEXT
1430 RETURN
1440 '
1450 ' RND INITIALIZE
1460 '
1470 LOCATE 5,10:PRINT"PUSH SPACE KEY !"
1480 IF INKEY$=" " THEN RETURN
1490 I=RND(1):GOTO 1480
1500 '
1510 ' CARDS INITIALIZE
1520 '
1530 FOR I=1 TO 3:LOCATE I*9+1,0:PRINT"─";:NEXT
1540 FOR J=0 TO 8
1550  FOR I=9 TO 27 STEP 9
1560   GOSUB 1190:X=0:R=RND(1)
1570   IF R>.5 THEN X=1
1580   IF R>.7 THEN X=2
1590   IF R>.9 THEN X=3
1600   X(J,I/9)=X
1610  NEXT I
1620 NEXT J
1630 Y=8:FOR X=1 TO 19 STEP 9:GOSUB 1010:NEXT
1640 FOR X=1 TO 19 STEP 9:GOSUB 1010:NEXT
1650 FOR I=0 TO 3
1660  LOCATE 0,14+2*I:PRINT MID$("YOUC-1C-2FLD",I*3+1,3);
1670 NEXT
1680 RETURN
1690 '
1700 ' MESSAGE WITH BEEP
1710 '
1720 FORIO=1TOLEN(B$)
1730 P$=MID$(B$,IO,1)
1740 PRINTP$;
1750 IF(P$=" ")=0THENBEEP
1760 FORI1=1TO30:NEXT
1770 NEXTIO
1780 RETURN
```